L'ultima dimora di Pino Zac: documentazione e valorizzazione digitale di uno studio d'artista

Ilaria Trizio
Francesca Savini

Abstract

La ricerca presentata in questa sede esplora il tema dello studio d'artista focalizzandosi sull'ultima dimora di Pino Zac, poliedrico illustratore che visse gli ultimi anni della sua vita nel borgo medievale di Fontecchio (AQ). Il grande valore culturale di palazzo Muzi, la casa-studio dell'artista, è pienamente riconosciuto dall'amministrazione comunale che ne sta curando il processo di musealizzazione. Sebbene sia in atto la ricostruzione post-sima all'interno del borgo, il palazzo è ancora inagibile e il lavoro qui illustrato è orientato alla documentazione digitale e alla realizzazione di un applicativo finalizzato a rendere fruibile il luogo e a valorizzare il lavoro dell'artista approfondendo parallelamente la relazione che intercorre tra le stanze del palazzo storico e le opere generate al suo interno. Il tema della transizione viene pertanto affrontato analizzando le molteplici sfaccettature che il caso di studio offre e che vanno dal cambio di destinazione d'uso dell'immobile che si accinge a diventare un attrattore culturale, alla trasformazione degli oggetti d'uso quotidiano in esso contenuti, come il frigorifero o l'armadio, che l'artista involontariamente eleva a opere d'arte grazie agli schizzi estemporanei tracciati su di essi, sino alla trasposizione da analogica a digitale dei disegni dell'artista che, attraverso l'applicativo digitale, diventano fruibili a un ampio pubblico all'interno di uno spazio virtuale.

Parole chiave
documentazione digitale, museo virtuale, patrimonio culturale, linguaggio grafico, illustrazioni

Sintesi grafica dell'applicativo digitale progettato per il museo virtuale di Pino Zac. Elaborazione grafica delle autrici.

doi.org/10.3280/oa-1016-c396

Introduzione

Quella degli atelier d'artista è da sempre una tematica di grande interesse, rimasta pressoché inalterata nel tempo, grazie probabilmente alla sua trasversalità rispetto a varie discipline che si confrontano incuriosite e affascinate con i luoghi, molto spesso ricavati all'interno delle abitazioni, spazi pubblici e privati, che conservano indelebilmente l'impronta dell'artista che li ha vissuti e che allo stesso tempo rappresentano una componente attiva del processo creativo che ha generato l'opera d'arte [Zuliani 2013]. Questo interesse è ampiamente documentato da una serie cospicua di opere d'arte, più spesso pittoriche, che rappresentano gli artisti all'interno dei propri atelier, ma anche da un'ampia letteratura scientifica che affronta il tema da svariati punti di vista [Zuliani 2013]; con contributi monografici su specifici artisti [Genet 1992]; o analizzando il fenomeno in determinati periodi storici [Cassanelli 1998; D'Ayala Valva 2017]; sino a saggi che, a partire dagli atelier, ne analizzano le modalità di musealizzazione [Mariani 2021]. Con l'ingresso del fumetto nel novero delle arti propriamente dette, negli anni '70 del secolo scorso [Lacassin 1971], anticipato in Italia da Eco che attribuisce al fumetto interesse come oggetto di studio e contemporaneamente oggetto estetico [Eco 1964], e con la conseguente legittimazione di questa forma di comunicazione come mezzo espressivo autonomo, si accende l'interesse collettivo non solo nei confronti di questa nuova forma d'arte ma anche di una nuova categoria d'artisti. Nel nostro paese, tra gli anni '70 e '80 del secolo scorso un corposo gruppo di fumettisti e illustratori contribuisce in maniera sostanziale allo sviluppo culturale del periodo storico che ha traghettato l'Italia dall'epoca del miracolo economico a quella dell'edonismo reaganiano, attraversando in pieno gli anni di piombo e che, sullo sfondo delle lotte studentesche e delle manifestazioni femministe, vede entrare in crisi la cosiddetta cultura elitaria per vedere rapidamente avanzare la cultura di massa [Boria 2007]. In questo complicato contesto storico il fumetto rappresenta uno dei linguaggi prediletti attraverso cui la cultura di massa si manifesta, producendo, sulle pagine di riviste frutto del fermento dell'editoria indipendente, innumerevoli opere che hanno fatto la storia del fumetto per adulti in Italia. E in queste evoluzioni che "tra il Novecento e l'epoca della megalopoli, l'*atelier* ha mostrato – e mostra – una vitalità e una capacità sorprendente di aderire ai movimenti dell'arte, e alle sue trasformazioni di essere [...] una delle figure più plastiche del sistema dell'arte" [Trimarco 2013, p. 81]. E questo giustifica l'interesse costante, probabilmente frutto di un voyeuristico istinto proprio della cultura social contemporanea, di entrare anche all'interno degli atelier di questi nuovi artisti, per collocarli fisicamente e visivamente nei propri spazi creativi (fig.1).
A partire da queste considerazioni relative agli studi d'artista classici e contemporanei, il contributo intende indagare la transizione di palazzo Muzi a Fontecchio, l'ultima dimora-studio del fumettista e illustratore siciliano ma di origine abruzzese Giuseppe Zaccaria, conosciuto come Pino Zac, da residenza storica a museo, prima dei lavori di restauro che renderanno permanente la sua trasformazione. Per farlo è stato utilizzato un applicativo digitale attra-

Fig. 1. Immagini di fumettisti italiani contemporanei al lavoro nei propri studi. Dall'alto, in senso orario, Tanino Liberatore, Natangelo, Zerocalcare, Gipi, Stefano Piccoli e Tuono Pettinato. Dalla rubrica #TAVOLIDADISEGNO, <https://fumettologica.it/rubriche/tavolidadisegno/> (consultato il 2 febbraio 2023).

verso cui si documenta l'ultimo studio dell'artista e che consente di realizzare, in parallelo, la transizione delle opere dell'artista da analogiche a digitali per consentirne la fruizione.

Pino Zac e il suo studio: relazioni tra ipotesi e suggestioni

Dal punto di vista culturale, gli anni Settanta in Italia sono gli anni in cui prende forma il movimento giovanile per il quale la disobbedienza civile rappresenta uno degli aspetti centrali di quella protesta portata avanti con l'uso dell'ironia e dell'umorismo, strumenti utilizzati per deridere l'autorità in senso lato [Boria 2007]. Il fumetto e la vignetta satirica diventano quindi espressione di una gioventù disincantata che si manifesta all'interno di riviste indipendenti il cui apporto diviene cruciale per la formazione di una coscienza fumettistica nel pubblico italiano. Tra tutte spicca sicuramente *Linus*, fondata nel 1965 e apertamente schierata a sinistra, che rappresenta l'emblema del mondo della contestazione giovanile e stabilisce una solida associazione tra fumetto e critica sociale, sulla quale operano autori politici italiani come Renato Calligaro, Enzo Lunari, Alfredo Chiappori, Altan, Daniele Panebarco [Barbieri 1996] e grazie alla quale emergono artisti come Andrea Pazienza che su *Alter Alter* pubblica il suo *Penthotal*. Nel 1977 Pazienza, con Massimo Mattioli, Stefano Tamburini e Tanino Liberatore fondano la rivista *Cannibale*, violentemente ribelle e interamente a fumetti, di un livello e di una qualità grafica analoga a quella delle contemporanee produzioni francesi [Barbieri 1996]. In questo fermento un caso esemplare è rappresentato dalla figura di Pino Zac, un artista di calibro internazionale, come documentato dalle sue collaborazioni con il giornale satirico francese *Le Canard enchaîné* e le testate *Pilote* e *L'*écho *des savanes*, che fonda sui retaggi di *Il quaderno del sale*, il settimanale *Il Male*, la più importante rivista di satira politica italiana postsessantottina. Tra i principali obiettivi della rivista, tra i cui autori spiccano Riccardo Mannelli, Vauro, Angese, Giuliano, Bruno D'Alfonso, Roberto Perini, Enzo Sferra e, tra gli altri, Vincino, c'è quello di prendere di mira non solo la classe politica e dirigente sospettata di avere collusioni con la mafia e con i servizi segreti deviati, ma anche il clero, e con loro le più famose testate giornalistiche nazionali, accusate di essere assoggettate alla politica e pertanto servili (fig. 2).
In breve tempo, *Il Male* diviene un vero e proprio fenomeno di massa, capace di ironizzare in maniera dissacrante sulle Brigate Rosse, sul 'caso Moro', sul 'compromesso storico' e molti altri eventi che hanno caratterizzato quegli anni, e di superare così gli schieramenti politici e di classe. Altra rivista fondata da Pino Zac è *L'anamorfico,* attiva dal 1983, periodo in cui l'artista, che ha costantemente frequentato l'Abruzzo sin dalla giovinezza grazie alle radici materne, risiede a Fontecchio, il borgo abruzzese che lo ha ospitato sino alla sua prematura scomparsa, nel 1985. L'artista infatti acquista intorno al 1980 palazzo Muzi, un imponente edificio storico che sovrasta il borgo (fig. 3) e mostra un'interessante relazione con la cinta muraria e con la torre dell'orologio.
Il palazzo nobiliare, che Zac chiama 'il Castello', ha una serie interessante di vani nel piano nobile e di cantine e locali produttivi da esso accessibili (fig. 4).
Nonostante lo stato di abbandono e i danni conseguenti al terremoto del 2009, l'edificio conserva in maniera marcata la presenza dell'artista, percepibile non solo nello studio (fig. 5), all'interno del quale sono conservate le caricature dei principali personaggi del panorama politico mondiale dell'epoca raccolte e ordinatamente schedate in ordine alfabetico, ma anche in numerosi altri ambienti nei quali la posizione degli oggetti, rimasta inalterata nel tempo, sembra rimandare a volute installazioni artistiche.
Il *buen retiro* di Zac appare oggi come un luogo particolarmente suggestivo, in cui gli oggetti d'uso comune come il frigorifero o l'armadio nello studio sono stati utilizzati come superfici per disegnare e sulle quali sono ben visibili tracce di personaggi, simili a quelli resi famosi dalla striscia *Kyrie* e *Leison*. All'interno dei sontuosi spazi della casa si trovano ancora sparse copie della sua ultima creazione editoriale, *L'anamorfico*, che rendono plausibile l'ipotesi in base alla quale l'edificio abbia in qualche modo a sua volta suggestionato o quantomeno arricchito il linguaggio grafico dell'artista, in un mutuo scambio di relazioni tra l'uomo e il contesto (fig. 6).
Per valorizzare la figura di questo poliedrico artista, che non si può ridurre esclusivamente a

Fig. 2. Due copertine di *Il Male* realizzate da Pino Zac. Fotografie delle autrici.

Fig. 3. Vista del borgo di Fontecchio sul quale spicca, in stretta relazione con le mura, palazzo Muzi. Fotografia delle autrici.

Fig. 4. Viste dell'interno di palazzo Muzi nel suo stato attuale. Fotografie delle autrici.

Fig. 5. Due viste dello studio di Pino Zac con i due tavoli da disegno. Fotografie delle autrici.

quella di fumettista satirico, avendo lavorato anche come regista, scenografo e pittore, come sommariamente sintetizzato in questa sede, si propone un percorso di documentazione digitale degli spazi della casa capace di comunicare le molteplici transizioni che lo spazio fisico dell'atelier dell'artista incarna.

Tecniche digitali e virtuali per la valorizzazione dell'atelier di Pino Zac

Per documentare le evidenze materiali che testimoniano la presenza di Pino Zac all'interno di palazzo Muzi e conservare la memoria dell'artista e delle sue opere, la documentazione digitale diviene estremamente efficace, come dimostrato in altri contesti inerenti il patrimonio culturale [Ioannides et al. 2018], soprattutto se integrata con strategie descrittive come quelle basate sullo *storytelling* [Bonacini 2021; Vrettakis et al. 2019; Katifori 2020], capaci di comunicare a un pubblico ampio. A partire da tale premessa, l'edificio nella sua interezza, sia architettonica che formale, è stato rilevato integrando due tecniche di acquisizione: la prima basata su un sensore attivo con l'utilizzo di un laser *mobile* per il rilievo planivolumetrico (Zeb Horizon della Geoslam); la seconda ricorrendo a sensori passivi, nello specifico una camera digitale per ottenere immagini ad alta risoluzione di dettaglio (Canon D50) e una cam360° (Ricoh Theta) per la generazione di immagini equirettangolari.
La nuvola di punti acquisita con lo strumento *mobile* in 8 scansioni differenti, collegate tra loro grazie al posizionamento di appositi punti di controllo (GCP) riferiti in un sistema di coordinate locali (fig. 7), costituisce la base del rilievo geometrico e architettonico, ma anche quella per la modellazione tridimensionale dell'edificio. Le immagini equirettangolari ottenute con la cam360° sono state utilizzate per creare un *Virtual Tour* (VT) del palazzo storico,

Fig. 6. Parallelismo tra uno degli ambienti della casa, in particolare il vestibolo d'ingresso, e una delle copertine de *L'anamorfico*, che ritrae un corridoio decorato con pesanti tendaggi. Elaborazione grafica delle autrici.

collegando i panorami sferici di ogni ambiente per poter compiere una visita virtuale all'interno dell'edificio. Questo strumento incrementa l'accessibilità al bene architettonico, cristallizzandolo nella sua attuale configurazione, in quanto attualmente è l'unico modo di fruire il palazzo, inagibile e in attesa dell'avvio delle operazioni di ricostruzione post sisma. È possibile raggiungere e visitare le varie stanze dell'edificio selezionando i punti d'interesse (POI) sulle planimetrie dei diversi piani o iniziando la visita e spostandosi tra gli ambienti grazie agli *hotspot* di movimento (fig. 8).
Il VT è stato incrementato con contenuti informativi rielaborati in chiave comunicativa che ne fanno uno strumento estremamente utile anche per l'accessibilità culturale, come testimoniano le molte sperimentazioni condotte nel campo della ricerca scientifica [Canali 2020; De Fino et al. 2020; Fiorillo et al. 2021; Clini et al. 2022; Cottini 2022; D'Acunto, Friso 2022; Paris 2022; Piscitelli 2022].
L'applicativo, articolato come un *hub* digitale che raccorda le diverse tipologie di dati, diversificati in base ai formati, è stato progettato in sezioni consultabili attraverso un'interfaccia *user-friendly* (fig. 9), risultando estremante funzionale non solo nel documentare la dimora dell'artista Pino Zac, immortalando e rendendo navigabile l'*atelier* nel quale l'illustratore lavorava, ma soprattutto nel valorizzare le opere e la figura dell'artista stesso. La transizione da spazio fisico a spazio virtuale facilita la lettura incrociata dei dati favorendo

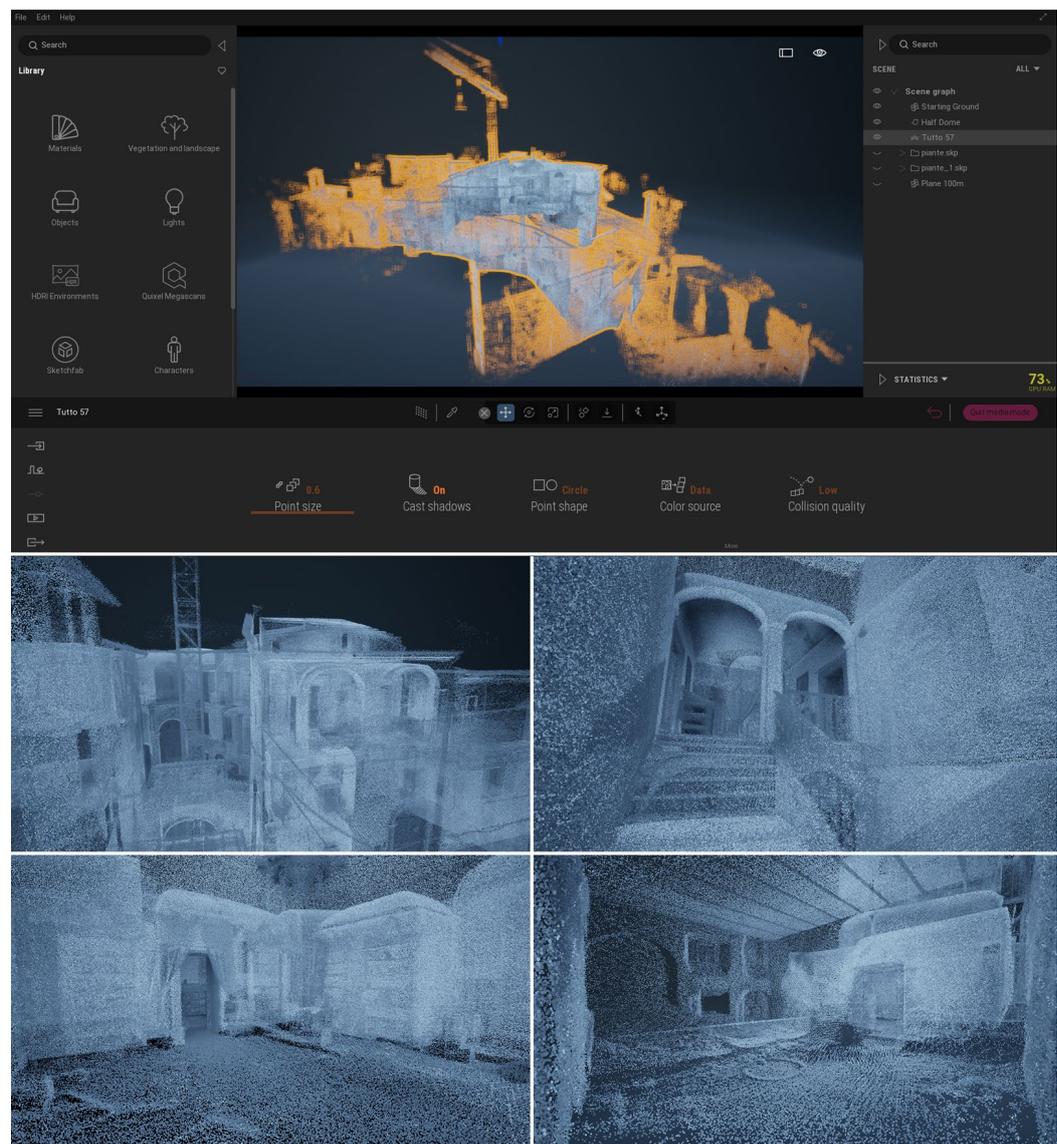



Fig. 7. Gestione e visualizzazione della nuvola di punti acquisita con laser mobile. Elaborazione grafica delle autrici.

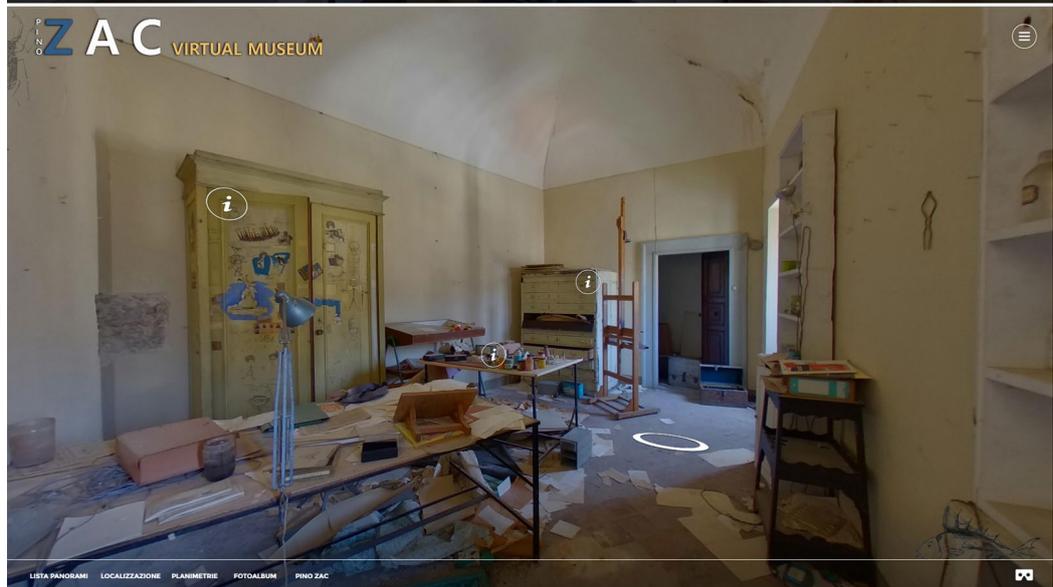
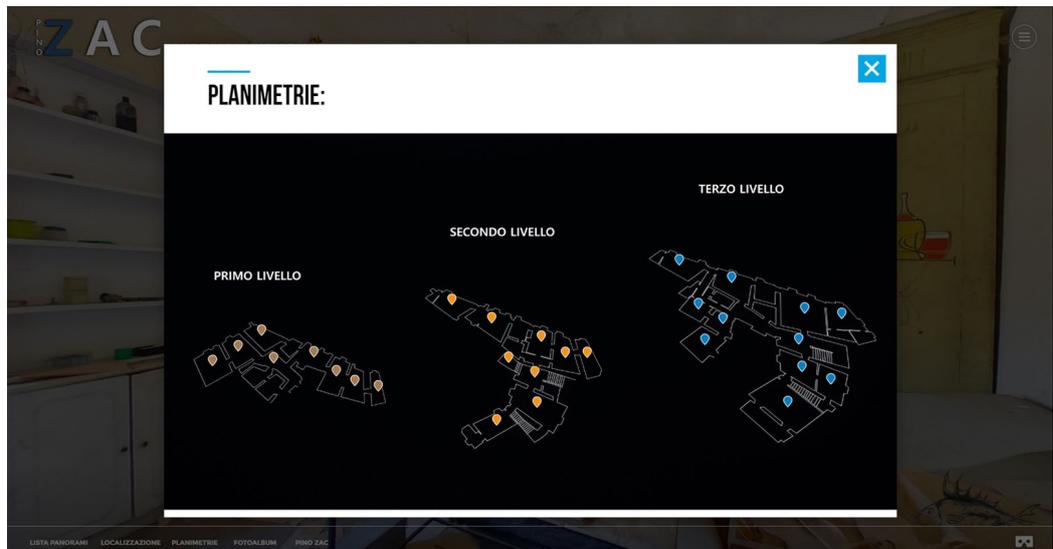



Fig. 8. Viste dell'applicativo digitale: in alto le planimetrie con i POI per la visualizzazione dei panorami sferici; in basso una schermata della navigazione dello studio di Pino Zac con gli hotspot informativi e di movimento. Elaborazione grafica delle autrici.

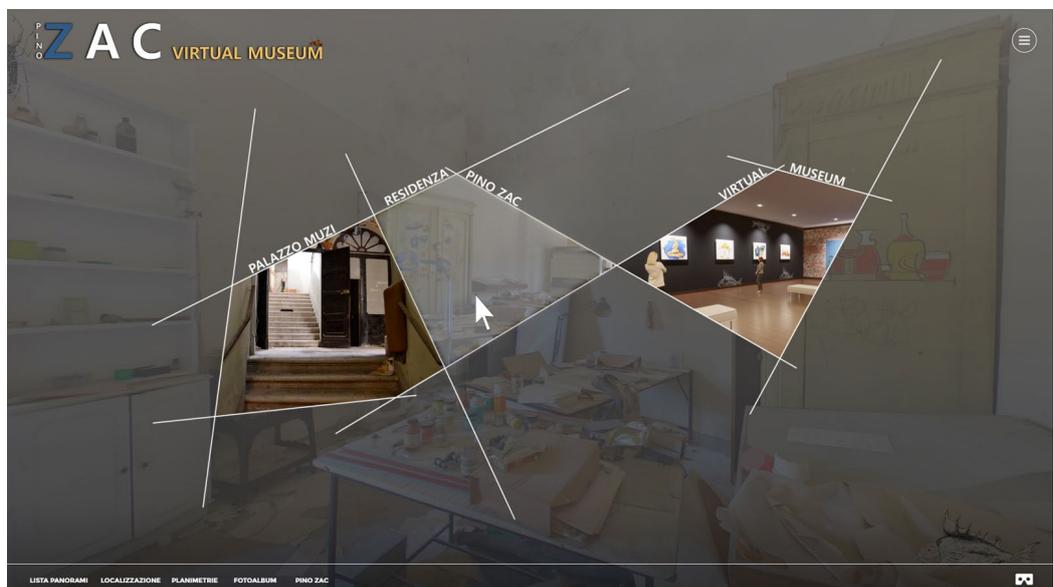
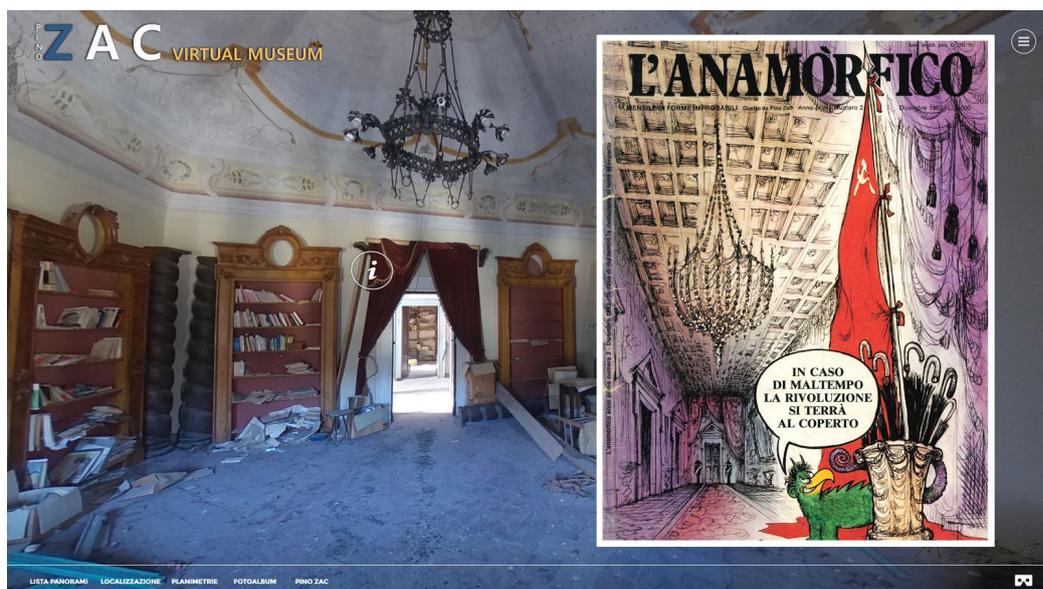



Fig. 9. Home page dell'applicativo digitale con le sezioni navigabili. Elaborazione grafica delle autrici.

Fig. 10. Vista del dell'applicativo digitale con, in evidenza, un pop-up per la fruizione di contenuti informativi. Elaborazione grafica delle autrici.

la validazione delle chiavi interpretative proposte, come il parallelismo tra l'arredo della casa e le opere realizzate dall'artista (fig. 10).
Per descrivere appieno il valore dei disegni che l'artista ha realizzato nella sua ultima dimora, e che decorano gli oggetti e gli ambienti, è stato realizzato un museo virtuale da intendersi non come la digitalizzazione di un museo reale, espediente che va a incrementare la fase di promozione dello stesso come dimostrato dai molteplici applicativi adottati da diverse istituzioni museali [Musei Vaticani; Le Galleria degli Uffizi], maggiormente diffusi in seguito alla pandemia [Resta et al. 2021], ma uno spazio virtuale appositamente modellato, fruibile a partire dal VT grazie a un collegamento esterno nel *cloud* di *Twinmotion*, che si colloca come strumento per potenziare l'accessibilità [Campitiello et al. 2022; Ciammaichella, Liva 2022]. Questo spazio virtuale (fig. 11), a differenza del VT, può essere visitato muovendosi liberamente in prima persona tra le sale espositive allo scopo di facilitare la fruizione delle molteplici opere realizzate dall'artista che raccontano la sua vita e la sua poliedricità. Questo step, in fase di implementazione con la grande mole di materiale conservata nella casa, è stato reso possibile attraverso la digitalizzazione ad alta risoluzione della variegata produzione grafica che decora gli oggetti di uso quotidiano: sia degli schizzi dei personaggi stilizzati che dei disegni dal tratto preciso e deciso.

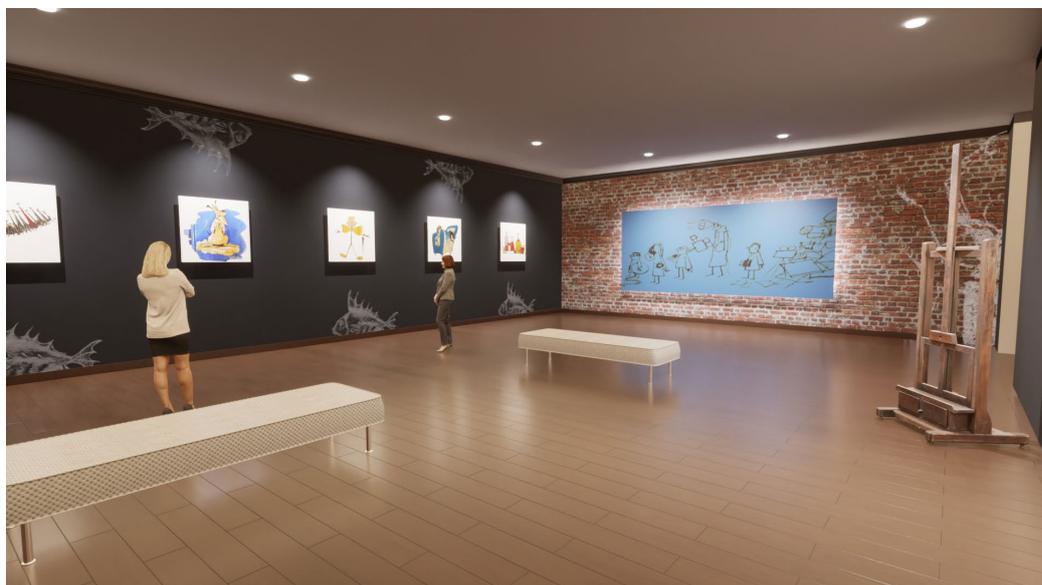



Fig. 11. Museo Virtuale per la fruizione dei disegni. Elaborazione grafica delle autrici.

Fig. 12. Vista della cucina di palazzo Muzi con il frigorifero sul quale Zac ha lasciato dei segni grafici. Fotografia delle autrici.

L'applicativo così sviluppato, che integra reale e virtuale, si colloca come un mediatore culturale capace di comunicare con un pubblico ampio, da quello maturo alle nuove generazioni, grazie alle potenzialità del digitale che permettono di catapultare lo spettatore in un ambiente da esplorare. L'esperienza che si può fare passeggiando tra le sale del museo virtuale, lasciandosi guidare dagli artefatti visivi che raccontano l'artista, il suo lavoro e la sua visione della vita, avvicina il pubblico al patrimonio. In questo modo si vuole descrivere la quotidianità intrisa di creatività e della personalità di Pino Zac, che ha contribuito a trasformare il palazzo in un luogo ricco di molteplici significati.

Conclusioni

Il lavoro presentato, che rappresenta l'*incipit* di un progetto di ricerca più ampio volto ad approfondire la tematica dello studio d'artista, affronta il tema della transizione analizzando le molteplici sfaccettature che il caso di studio offre, a partire dagli aspetti materiali per arrivare a quelli immateriali che ne sottolineano la complessità. Sicuramente significativa è la transizione che il cambio di destinazione d'uso dell'immobile genera, ossia il passaggio da palazzo storico, carico di significati culturali intrinseci e interconnessi alla storia del luogo, a Casa-Museo che accentua il ruolo di attrattore culturale, soprattutto alla luce di un progetto più ampio di *social housing* che l'amministrazione comunale ha idea di realizzare al suo interno. La transizione si riscontra anche nella percezione mutata dei singoli oggetti di uso quotidiano presenti nel palazzo, come il frigorifero e l'armadio, che Pino Zac ha decorato durante i suoi anni di permanenza nella dimora con schizzi, appunti e disegni dettagliati. Quello che oggi riconosciamo come un elemento di valore artistico di Zac contribuisce a trasformare un semplice frigorifero in un oggetto dall'elevato attributo culturale al pari di un'opera d'arte (fig. 12). Infine, la trasposizione dei disegni in ambiente digitale attraverso la realizzazione di un applicativo che vuole contribuire a valorizzare, ricorrendo a forme comunicative visive, la figura di un grande artista ancora poco celebrato, per conservarne il ricordo. Il progetto, dopo questa fase intesa a conservare digitalmente la memoria dell'edificio prima dei lavori di restauro, prevede ulteriori attività di digitalizzazione della variegata produzione dell'artista disponibile al suo interno e una ulteriore acquisizione degli spazi con la loro configurazione

dopo l'intervento di restauro e musealizzazione, finalizzata all'attivazione di una linea del tempo fruibile dall'applicativo digitale che potrebbe diventare parte integrante del percorso museale.

Crediti

Sebbene il contributo sia stato concepito unitariamente dalle autrici, si attribuiscono a Ilaria Trizio i paragrafi 1 e 2 e a Francesca Savini i paragrafi 3 e 4. Le autrici vogliono ringraziare Marco Giallonardo per il supporto tecnico nelle fasi di acquisizione ed elaborazione delle nuvole laser e Alessio Cordisco per il supporto nella fase di progettazione dell'applicativo digitale e dell'apparato grafico. Inoltre, si ringrazia l'amministrazione comunale di Fontecchio nella figura del sindaco, Sabrina Ciancone, per aver consentito l'acquisizione dei dati e reso possibile lo sviluppo del tema di ricerca.

Riferimenti bibliografici

Barbieri D. (1995). *Il fumetto in Italia*. Relazione inedita presentata al Convegno Contemporary Italy: The Construction of Identities, Warwick University, 28 ottobre 1995. <http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp#> (consultato il 2 febbraio 2023).

Bonacini E. (2021). Storytelling digitale in ambito culturale e il suo ruolo in ambito educativo. In *Culture Digitali*, n. 0. <https://www.diculther.it/rivista/storytelling-digitale-in-ambito-culturale-e-il-suo-ruolo-in-ambito-educativo/> (consultato il 2 febbraio 2023).

Boria M. (2007). Il movimento del Settantasette e il fumetto. In F. Leinen, G. Rings (a cura di). *Bilderwelten, Textwelten - Comicwelten: Romanistische Begegnungen mit der neunten Kunst*, pp. 105-123. Monaco: Meidenbauer.

Campitiello L. et al. (2022). Maximising Accessibility in Museum Education Through Virtual Reality: An Inclusive Perspective. In *Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics*, vol. 6, n. 4, pp. 1-13.

Canali C. (2020). Musei virtuali e online. Nuovi modelli di fruizione e di utenza nella Rete. In *Open Journal of Humanities*, n. 4, pp. 71-89.

Cassanelli R. (a cura di). (1998). *La bottega dell'artista tra Medioevo e Rinascimento*. Milano: Jaca Book.

Ciammaichella M., Liva G. (2022). Visioni in movimento e spazi espositivi di memorie in transito. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Genova, 15-17 settembre, 2022, pp. 451-468. Milano: FrancoAngeli.

Clini P., Quattrini R., Nespeca R., Angeloni R., D'Alessio M. (2022). In dialogo con i musei: innovazione e trasformazione digitale per una nuova visione del patrimonio. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Genova, 15-17 settembre, 2022, pp. 505-520. Milano: FrancoAngeli.

Corallo A. et al. (2019). Transmedia Digital Storytelling for Cultural Heritage Visiting Enhanced Experience. In L. De Paolis, P. Bourdot (a cura di). *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. AVR 2019. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 11614, pp.221-229. Cham: Springer.

Cottini A. (2022). La documentazione digitale per la comunicazione del patrimonio culturale: il caso dell'eremo delle carceri ad Assisi. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Genova, 15-17 settembre, 2022, pp. 1432-1447. Milano: FrancoAngeli.

D'Acunto G., Friso I. (2022). Narrative codes and expressive styles in the Virtual Museum. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Genova, 15-17 settembre, 2022, pp. 531-538. Milano: FrancoAngeli.

D'Ayala Valva M. (2017). *Materiali d'artista. L'atelier del pittore nell'Otto e Novecento*. Pisa: Edizioni della Normale.

De Fino M. et al. (2020). Virtual Tours and Informational Models for Improving Territorial Attractiveness and the Smart Management of Architectural Heritage: the 3D-Imp-Act Project. In *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLIV-M-1-2020, pp. 473-480.

Eco U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.

Fiorillo F., Rizzi G., Achille C. (2021). Learning through virtual tools: visit a place in the pandemic era. In *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci*., XLVI-M-1-2021, pp. 225-232.

Genet J. (1992). *L'atelier di Alberto Giacometti*. Genova: il Melangolo.

Ioannides M. et al. (2018). *Digital Heritage Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection*. Cham: Springer.

Katifori A. et al. (2020). Exploring the Potential of Visually-Rich Animated Digital Storytelling for Cultural Heritage. In F. Liarokapis, A. Voulodimos, N. Doulamis, A. Doulamis (a cura di). *Visual Computing for Cultural Heritage*, pp. 325-345. Cham: Springer.

Lacassin F. (1971). *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Parigi: Union générale d'éditions.

Le Gallerie degli Uffizi. <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali/uffizi-virtual-tour> (consultato il 2 febbraio 2023).

Mariani D. (2021). *Dallo studio d'artista al museo. Gli atelier di Brancusi, Bacon, Morandi e Zauli*. Roma: Aracne.

Musei Vaticani. <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html> (consultato il 2 febbraio 2023).

Paris L. (2022). Virtual tour. Anywhere and nowhere. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Genova, 15-17 settembre, 2022, pp. 1797-1804. Milano: FrancoAngeli.

Piscitelli E. (2022). From 3D scanning to Virtual Tours for the fruition of Architectural Heritage. The Church of Santa Maria della Purità. In *SCIRES-IT*, vol. 12, n. 2, pp. 55-68.

Resta G. et al. (2021). The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives. In *Scires-IT*, vol. 11, n. 1, pp. 151-166.

Rossi S. (2009). *L'immaginazione e il potere: gli anni Settanta tra fumetto, satira e politica*. Milano: BUR.

Trimarco A. (2013). C'era una volta l'atelier (e c'è ancora). In S. Zuliani (a cura di). *Atelier d'artista: gli spazi di creazione dell'arte dall'età moderna al presente*, pp. 73-83. Milano: Mimesis.

Vecellio V. (a cura di). (2000). *Pino Zac. Una vita contro*. Roma: Stampa alternativa.

Vrettakis E. et al. (2019). Narralive - Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. In *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, vol. 15, pp. 1-17.

Zuliani S. (a cura di). (2013). *Atelier d'artista: gli spazi di creazione dell'arte dall'età moderna al presente*. Milano: Mimesis.

Autori
Ilaria Trizio, Consiglio Nazionale delle Ricerche, L'Aquila, ilaria.trizio@itc.cnr.it
Francesca Savini, Consiglio Nazionale delle Ricerche, L'Aquila, francesca.savini@itc.cnr.it

Per citare questo capitolo: Trizio Ilaria, Savini Francesca (2023). L'ultima dimora di Pino Zac: documentazione e valorizzazione digitale di uno studio d'artista/The Last Home of Pino Zac: Documentation and Digital Enhancement of an Artist's Studio. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (a cura di). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2107-2128.

 Isbn 9788835155119

The Last Home of Pino Zac: Documentation and Digital Enhancement of an Artist's Studio

Ilaria Trizio
Francesca Savini

Abstract

The research presented here discusses the topic of the artist's studio, focusing on the last home of Pino Zac, the multifaceted illustrator who lived the last years of his life in Fontecchio (AQ). The high cultural value of Palazzo Muzi, the artist's house studio, is fully recognised by the municipal administration, which is the process of making the building a museum. Although post-earthquake reconstruction is underway in the village, the palace is still uninhabitable, and the paper illustrated is oriented towards digital documentation and the creation of an application aimed at making the place usable and enhancing the artist's work while at the same time deepening the relationship between the rooms of the historical palace and the artworks generated within it. The transition issue is therefore addressed by analysing the multiple facets that the case study offers, ranging from the change of use of the building that is about to become a cultural attraction to the transformation of the everyday objects it contains, such as the refrigerator or the wardrobe, which the artist involuntarily elevates to works of art thanks to the extemporary sketches drawn on them, up to the transposition from analogue to digital of the artist's drawings which, through the application, become accessible to a wider audience within a virtual space.

Keywords
digital documentation, virtual museum, cultural heritage, graphic language, illustrations

Graphic summary of the digital application designed for Pino Zac's virtual museum. Graphic elaboration by the authors.

doi.org/10.3280/oa-1016-c396

Introduction

The topic of artists' studios has always been of great interest and has remained unchanged throughout time thanks to its transversal character for several disciplines that confront intrigued and fascinated the places where artists have worked. These artists' studios are found within homes, public and private spaces, which indelibly preserve the imprint of the artist who lived in them and that, at the same time, represent an active component of the creative process that generated the work of art [Zuliani 2013]. This interest is widely documented by a conspicuous series of works of art, most often pictorial, that represent artists within their ateliers, but also by a large body of scientific literature that addresses the subject from various perspectives [Zuliani 2013]; with monographic contributions on specific artists [Genet 1992]; or analysing the phenomenon in specific historical periods [Cassanelli 1998; D'Ayala Valva 2017]; up to articles that, starting from ateliers, analyse their musealisation methods [Mariani 2021]. The entry of the comic strip into the ranks of the arts proper in the 1970s [Lacassin 1971] was anticipated in Italy by Eco, who attributes the interest to the comic strip as an object of study and an aesthetic object at the same time [Eco 1964] and, with the consequent legitimisation of this form of communication as an independent means of expression, collective interest was kindled not only in this new art type but also in a new category of artists. In our country, between the 1970s and 1980s, a large group of cartoonists and illustrators made a substantial contribution to the cultural development of the historical period that brought Italy from the era of the economic boom to that of Reagan hedonism, going through the years of lead and which, against the backdrop of student struggles and feminist demonstrations, saw the so-called elite culture enter a crisis to see mass culture rapidly advance [Boria 2007]. In this complicated historical context, comics represented one of the favourite languages through which mass culture manifested itself, producing countless works on the pages of magazines resulting from the ferment of independent publishing that made the history of adult comics in Italy. And in these evolutions "between the 20th century and the age of the megalopolis, the atelier showed – and shows – a surprising vitality and ability to adhere to the movements of art, and its transformations to be [...] one of the most plastic figures in the art system" [Trimarco 2013, p. 81]. And this justifies the constant interest, probably the result of a voyeuristic instinct peculiar to contemporary social culture, to also enter the atelier of these new artists, to place them physically and visually within their own creative spaces (fig. 1).
Starting from these considerations on classical and contemporary artist's studios, the contribution intends to investigate the transition of Palazzo Muzi in Fontecchio, the last home studio of the Sicilian but Abruzzese-born cartoonist and illustrator Giuseppe Zaccaria, known as Pino Zac, from historical residence to museum, before the restoration work that will make its transformation permanent. A digital application was used to document the artist's latest study and enable us to carry out, in parallel, the transition of the artist's works from analogue to digital in order to allow them to be enjoyed.

Fig. 1. Images of contemporary Italian cartoonists at work in their studios. From the top clockwise, Tanino Liberatore, Natangelo, Zerocalcare, Gipi, Stefano Piccoli and Tuono Pettinato. From the #TAVOLIDADISEGNO, <https://fumettologica.it/rubriche/tavolidadisegno/> (accessed 2 February 2023).

Pino Zac and his studio: relationships between hypotheses and suggestions

From a cultural point of view, the 1970s in Italy were the years of the youth movement for which civil disobedience represented one of the central aspects of that protest carried out with the use of irony and humor, tools used to mock authority in a broad sense [Boria 2007]. The comic strip and the satirical cartoon thus became the expression of a disenchanted youth that manifested itself in independent magazines whose contribution became crucial for forming a comic consciousness in the Italian public. *Linus*, founded in 1965 and openly siding with the left-wing movement, certainly stands out from all the others. It represents the emblem of the world of youth protest. In addition, it sets up a solid association between comics and social criticism, on which the operation of Italian political authors such as Renato Calligaro, Enzo Lunari, Alfredo Chiappori, Altan, Daniele Panebarco [Barbieri 1996], and thanks to which artists such as Andrea Pazienza emerged, who published his *Penthotal* in *Alter Alter*.
In 1977, Pazienza, together with Massimo Mattioli, Stefano Tamburini and Tanino Liberatore founded the violently rebellious magazine *Cannibale*, entirely in comic strips, of a level and graphic quality similar to contemporary French productions [Barbieri 1996]. In this ferment, an exemplary case is represented by the figure of Pino Zac, an artist of international calibre, as documented by his collaborations with the French satirical newspaper *Le Canard enchaîné*, and the titles *Pilote* and *L'écho des savanes*, who founded the weekly *Il Male*, the most important post-Sixties Italian political satire magazine, on the legacies of *Il quaderno del sale*. One of the main goals of the magazine, whose authors include Riccardo Mannelli, Vauro, Angese, Giuliano, Bruno D'Alfonso, Roberto Perini, Enzo Sferra, and among others, Vincino, is to target not only the political and ruling class suspected of collusion with the Mafia and the deviated secret services, but also the clergy, and with them, the most famous national newspapers, accused of being subservient to politics and therefore submissive (fig. 2).
Il Male became a mass phenomenon, capable of laughing at the humour irreverently in the '*Brigate Rosse*', the 'Moro case', the '*compromesso storico*', and many other events that characterised those years. In this way, the magazine succeeded in transcending the political and class alignments. Another magazine founded by Pino Zac is *L'anamorfico*, active since 1983, a period in which the artist, who has constantly frequented Abruzzo since his youth thanks to his mother's origins, resides in Fontecchio, the Abruzzi village that hosted him until his untimely death in 1985. In fact, around 1980, the artist bought Palazzo Muzi, an imposing historical building that overlooks the village (fig. 3) and shows an interesting relationship with the town walls and the clock tower.
The noble palace, which Zac calls 'the Castle', has a series of rooms on the main floor and wine cellars and production rooms accessible from it (fig. 4). Despite its state of decay and the damage caused by the 2009 earthquake, the building clearly retains the artist's presence, perceptible not only in the studio (fig. 5), in which caricatures of the figures of the world political scene of the time are kept, collected and neatly arranged in alphabetical order, but also in numerous other rooms in which the position of the objects, unchanged over time, seems to refer to deliberate art installations.
Zac's *buen retiro* appears today as a particularly evocative place, where everyday objects, such as the refrigerator or the cupboard in the study, were used as drawing surfaces and on which traces of characters, similar to those made famous by the strip *Kyrie* and *Leison*, are visible. Inside the house, there are still scattered copies of his last editorial creation, *L'anamorfico*, which makes plausible the hypothesis that the building somehow influenced or at least enriched the artist's graphic language in a relationship between man and context (fig. 6). To highlight the figure of this polyhedral artist, who cannot be reduced exclusively to that of a satirical cartoonist, having also worked as a director, set designer and painter, as summarised here, we propose a digital documentation of the spaces of the house capable of communicating the multiple transitions that the physical space of the artist's atelier embodies.

Fig. 2. Two covers of *Il Male* magazine by Pino Zac. Photographs by the authors.

Fig. 3. View of the village of Fontecchio on which the Muzi palace stands out, in close relation to the walls. Graphic elaboration by the authors.

Fig. 4. Views of the interior of Muzi palace in its current state. Photographs by the authors.

Fig. 5. Two views of Pino Zac's studio with the two drawing tables. Photographs by the authors.

Digital and virtual techniques for the enhancement of Pino Zac's atelier

In order to document the material evidence of Pino Zac's presence in the Muzi palace and preserve the memory of the artist and his works, digital documentation becomes effective, as demonstrated in other cultural heritage contexts [Ioannides et al. 2018], especially when integrated with descriptive strategies such as those based on storytelling capable of communicating to a wide audience [Bonacini 2021; Vrettakis et al. 2019; Katifori 2020].
Starting from this premise, the building in its entirety, both architecturally and formally, was surveyed by integrating two acquisition techniques: the first based on an active sensor with the use of a mobile laser for planivolumetric surveying (Zeb Horizon of Geoslam) and the second using passive sensors, specifically a digital camera to obtain high-resolution images of detail (Canon D50) and a 360° cam (Ricoh Theta) for generating equirectangular photos.
The point cloud acquired with the mobile device in eight different scans, linked by the positioning of appropriate control points (GCP) referenced in a local coordinate system (fig. 7), provides the basis for the geometric and architectural survey, but also for the three-dimensional modelling of the building.
The equirectangular images obtained with the 360° cam were used to create a Virtual Tour (VT) of the historic building, linking the spherical panoramas of each room to make a virtual visit inside the building. This tool increases the accessibility of the architectural asset, crystallising it in its current configuration, as it is the only way to enjoy the palace because now it is inaccessible and awaiting the start of post-earthquake reconstruction operations. It is possible to reach and visit the many rooms of the building by selecting points of interest (POI) on the floor plans of the different floors or

Fig. 6. Parallelism between one of the rooms of the house, in particular the entrance hall, and one of the covers of *L'anamorfico*, which depicts a corridor decorated with curtains. Graphic elaboration by the authors.

by starting the visit and moving between rooms thanks to movement hotspots (fig. 8). The VT has been enhanced with information content reprocessed in a communicative key that makes it an extremely useful tool for cultural accessibility as well, as evidenced by the many experiments conducted in the field of scientific research [Canali 2020; De Fino et al. 2020; Fiorillo et al. 2021; Clini et al. 2022; Cottini 2022; D'Acunto, Friso 2022; Paris 2022; Piscitelli 2022].
The app articulated as a digital hub that links the different types of data, diversified according to format, has been designed in sections that can be consulted through a user-friendly interface (fig. 9), proving extremely functional not only in documenting the home of the artist Pino Zac, immortalising and making navigable the atelier in which the illustrator worked, but above all in promoting the works and figure of the artist himself.
The transition from physical to virtual space facilitates the cross-reading of the data, encouraging the validation of the proposed interpretative keys, such as the parallelism between the furnishings of the house and the works created by the artist (fig. 10).
In order to fully describe the value of the drawings the artist made in his last home and which decorate the objects and rooms, a virtual museum has been created. This app is not to be considered as the digitisation of an existent museum, a tool that enhances the promotion phase of the same as demonstrated by the multiple applications adopted by

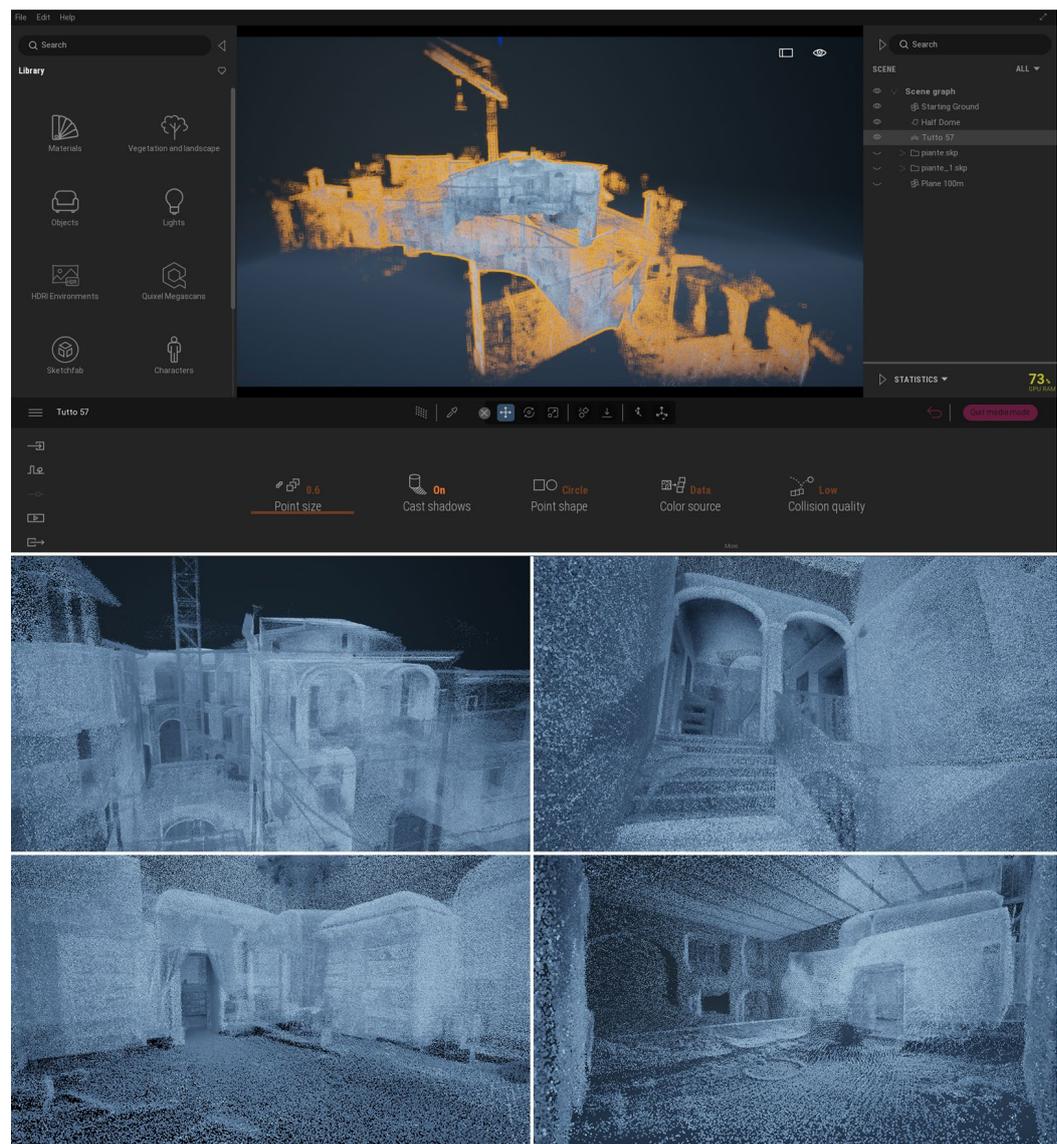



Fig. 7. Management and visualisation of the point cloud acquired with a mobile laser. Graphic elaboration by the authors.

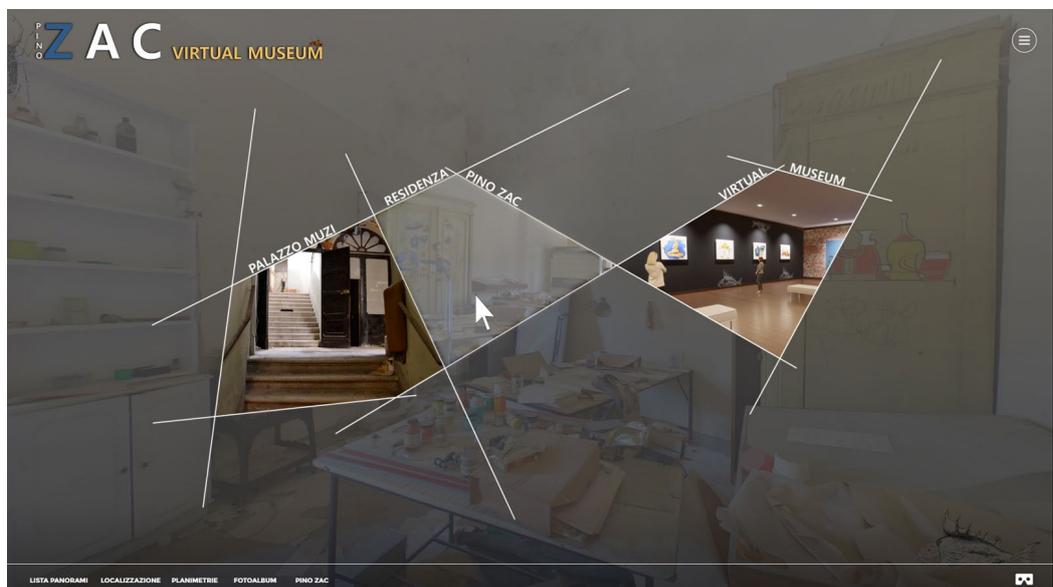
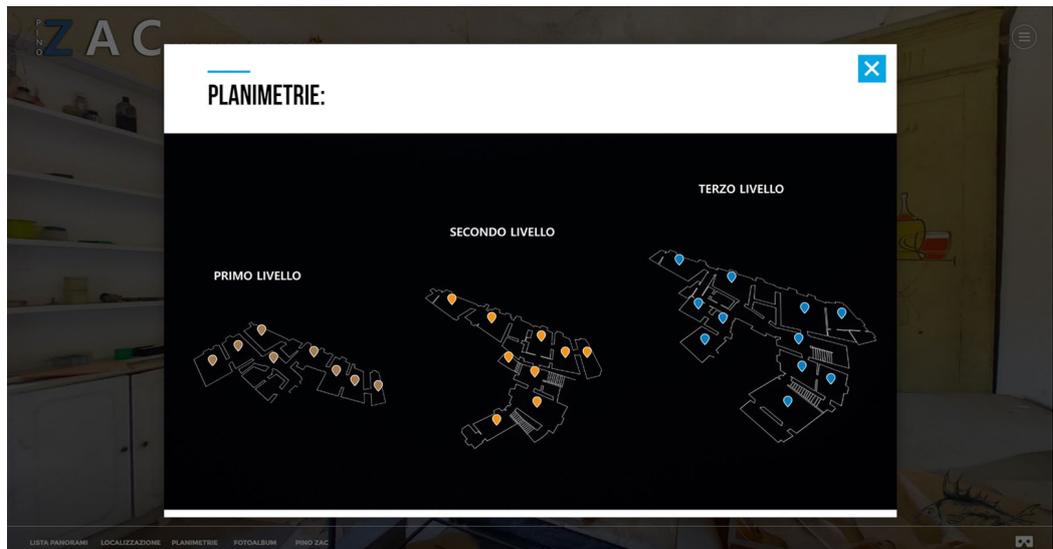



Fig. 10. View of the digital application with, in evidence, a pop-up for the fruition of informative content. Graphic elaboration by the authors.

various museum institutions [Musei Vaticani; Le Galleria degli Uffizi], most widely used following the pandemic [Resta et al. 2021], but as a specially modelled virtual space, usable from the VT thanks to an external link in the Twinmotion cloud, which is positioned as a tool to enhance accessibility [Campitiello et al. 2022; Ciammaichella, Liva 2022]. This virtual space (fig. 11), different to the VT, can be explored by moving freely in first person between the exhibition rooms to facilitate the enjoyment of the many works created by the artist that tell the story of his life and his multifaceted skills. This step, which is being implemented with a large amount of material stored in the house, has been made possible through the high-resolution digitisation of the several graphic productions that decorates everyday objects: both the sketches of the stylised characters and the drawings with their precise and decisive strokes.
The application thus developed, which integrates real and virtual, is positioned as a cultural mediator capable of communicating with a broad audience, from the mature one to the new generations, thanks to the digital potential that allows catapulting the spectator into an environment to be explored. The experience that can be had by walking through the halls of the virtual museum, letting yourself be guided by the visual artefacts that tell the

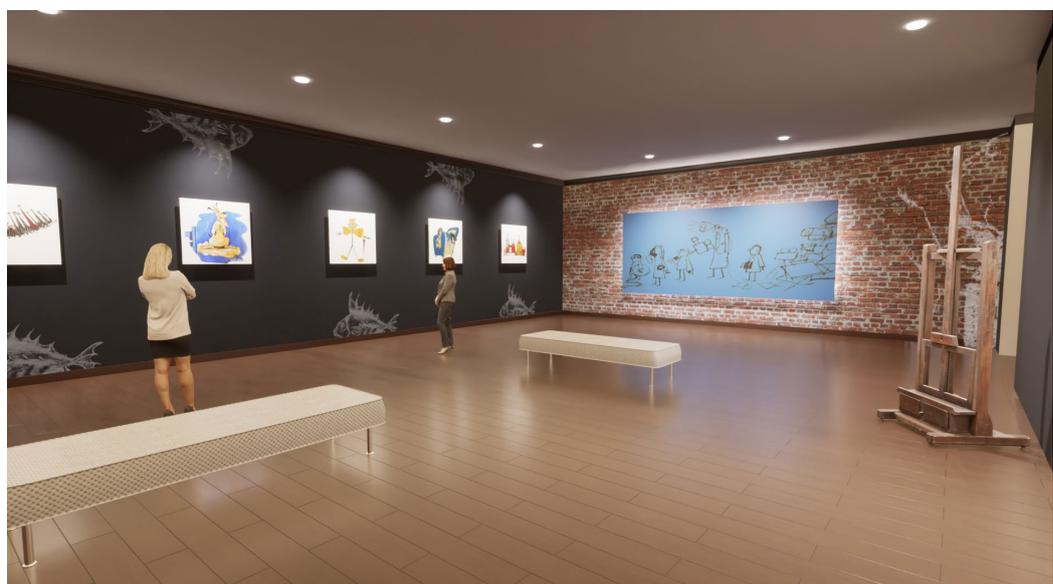



Fig. 11. Virtual Museum for the enjoyment of the drawings. Graphic elaboration by the authors.

Fig. 12. View of the kitchen in Muzi palace with the refrigerator on which Zac made some graphic marks. Photographs by the authors.

story of the artist, his work and his vision of life, brings the public closer to the heritage. In this way, we want to describe the daily life imbued with creativity and the personality of Pino Zac, who helped transform the building into a place full of multiple meanings.

Conclusion

The work presented, which represents the incipit of a broader research project aimed at deepening the theme of the artist's studio, addresses the theme of transition by analysing the multiple facets that the case study offers, starting from the material aspects to arrive to the immaterial ones that underline its complexity. More significant is the transition that the change of intended use of the building generates, i.e., the passage from the historic building, full of intrinsic cultural meanings and interconnected to the history of the place, to the House-Museum, which accentuates the role of cultural attraction, above all in the light of a broad social housing project that the municipal administration has the idea of implementing internally. The transition is also found in the changed perception of the individual objects of daily use present in the building, such as the refrigerator and the wardrobe that Pino Zac decorated during his years in the house with sketches, notes and detailed drawings. What we now acknowledge as Zac's high artistic value helps to transform a simple refrigerator into an object with a high cultural attribute, as a work of art (fig. 12). Finally, the transposition of the drawings into a digital environment through the creation of an application that aims to help enhance, through visual communication forms, the figure of a great artist who is still little celebrated, to preserve his memory. After the phase aimed at digitally preserving the memory of the building before the restoration works, the project foresees further digitization activities of the varied artist's production available inside and a further acquisition of the spaces with their configuration after the intervention of restoration and musealisation aimed at activating a timeline usable by the digital application which could become an integral part of the museum itinerary.

Credits

Although the research presented is the result of the authors' collective work and continuous comparison, it is credited to Ilaria Trizio the section 1 and 2, Francesca Savini the section 3 and 4. The authors would like to thank Marco Giallonardo for his technical support in the acquisition and processing phases of the laser clouds and Alessio Cordisco for his support in the design phase of the digital application and graphic apparatus. They also wish to thank the municipal administration of Fontecchio in the person of the mayor, Sabrina Ciancone, for allowing the acquisition of the data and making the development of the research topic possible.

References

Barbieri D. (1995) *Il fumetto in Italia*. Unpublished paper presented at the Conference Contemporary Italy: The Construction of Identities, Warwick University, 28 October 1995.
<http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp#> (accessed 2 February 2023).

Bonacini E. (2021). Storytelling digitale in ambito culturale e il suo ruolo in ambito educativo. In *Culture Digitali*, No. 0. <https://www.diculther.it/rivista/storytelling-digitale-in-ambito-culturale-e-il-suo-ruolo-in-ambito-educativo/> (accessed 2 February 2023).

Boria M. (2007). Il movimento del Settantasette e il fumetto. In F. Leinen, G. Rings (Eds.). *Bilderwelten, Textwelten - Comicwelten:Romanistische Begegnungen mit der neunten Kunst*, pp. 105-123. Munich: Meidenbauer.

Campitiello L. et al. (2022). Maximising Accessibility in Museum Education Through Virtual Reality: An Inclusive Perspective. In *Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics*, Vol. 6, No. 4.

Canali C. (2020). Musei virtuali e online. Nuovi modelli di fruizione e di utenza nella Rete. In *Open Journal of Humanities*, No. 4, pp. 71-89.

Cassanelli R. (Ed.). (1998). *La bottega dell'artista tra Medioevo e Rinascimento*. Milan: Jaca Book

Ciammaichella M., Liva G. (2022). Visioni in movimento e spazi espositivi di memorie in transito. In C. Battini, E. Bistagnino (Eds.). *Dialogues, visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Genoa, 15-17 September 2022, pp. 451-468. Milan: FrancoAngeli.

Clini P., Quattrini R., Nespeca R., Angeloni R., D'Alessio M. (2022). In dialogo con i musei: innovazione e trasformazione digitale per una nuova visione del patrimonio. In C. Battini, E. Bistagnino (Eds.). *Dialogues, visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Genoa, 15-17 September 2022, pp. 505-520. Milan: FrancoAngeli.

Corallo A. et al. (2019). Transmedia Digital Storytelling for Cultural Heritage Visiting Enhanced Experience. In L. De Paolis, P. Bourdot (Eds.). *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. AVR 2019. Lecture Notes in Computer Science*, Vol. 11614, pp. 221-229. Cham: Springer.

Cottini A. (2022). La documentazione digitale per la comunicazione del patrimonio culturale: il caso dell'eremo delle carceri ad Assisi. In C. Battini, E. Bistagnino (Eds.). *Dialogues, visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Genoa, 15-17 September 2022, pp. 1432-1447. Milan: FrancoAngeli.

D'Acunto G., Friso I. (2022). Narrative codes and expressive styles in the Virtual Museum. In C. Battini, E. Bistagnino (Eds.). *Dialogues, visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Genoa, 15-17 September 2022, pp. 531-538. Milan: FrancoAngeli.

D'Ayala Valva M. (2017). *Materiali d'artista. L'atelier del pittore nell'Otto e Novecento*. Pisa: Edizioni della Normale.

De Fino M. et al. (2020). Virtual Tours and Informational Models for Improving Territorial Attractiveness and the Smart Management of Architectural Heritage: the 3D-Imp-Act Project. In *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLIV-M-1-2020, pp. 473-480.

Eco U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milan: Bompiani.

Fiorillo F., Rizzi G., Achille C. (2021). Learning through virtual tools: visit a place in the pandemic era. In *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLVI-M-1-2021, pp. 225-232.

Genet J. (1992). *L'atelier di Alberto Giacometti*. Genoa: il Melangolo.

Ioannides M. et al. (2018). *Digital Heritage Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection*. Cham: Springer.

Katifori A. et al. (2020). Exploring the Potential of Visually-Rich Animated Digital Storytelling for Cultural Heritage. In F. Liarokapis, A. Voulodimos, N. Doulamis, A. Doulamis (Eds.). *Visual Computing for Cultural Heritage*, pp. 325-345. Cham: Springer.

Lacassin F. (1971). *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Paris: Union générale d'éditions.

Le Gallerie degli Uffizi. <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali/uffizi-virtual-tour> (accessed 2 February 2023).

Mariani D. (2021). *Dallo studio d'artista al museo. Gli atelier di Brancusi, Bacon, Morandi e Zauli*. Rome: Aracne.

Musei Vaticani. <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html> (accessed 2 February 2023).

Paris L. (2022). Virtual tour: Anywhere and nowhere. In C. Battini, E. Bistagnino (Eds.). *Dialogues, visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Genoa, 15-17 September 2022, pp. 1797-1804. Milan: FrancoAngeli.

Piscitelli E. (2022). From 3D scanning to Virtual Tours for the fruition of Architectural Heritage. The Church of Santa Maria della Purità. In *Scires-IT*, Vol. 12, No. 2, pp. 55-68.

Resta G. et al. (2021). The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives. In *SCIRES-IT*, Vol. 11, No. 1, pp. 151-166.

Rossi S. (2009). *L'immaginazione e il potere: gli anni Settanta tra fumetto, satira e politica*. Milan: BUR.

Trimarco A. (2013). C'era una volta l'atelier (e c'è ancora). In S. Zuliani (Ed.). *Atelier d'artista: gli spazi di creazione dell'arte dall'età moderna al presente*, pp. 73-83. Milan: Mimesis.

Vecellio V. (Ed.). (2000). *Pino Zac. Una vita contro*. Rome: Stampa alternativa.

Vrettakis E. et al. (2019). Narralive - Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. In *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, Vol. 15.

Zuliani S. (Ed.). (2013). *Atelier d'artista: gli spazi di creazione dell'arte dall'età moderna al presente*. Milan: Mimesis.

Authors
Ilaria Trizio, Consiglio Nazionale delle Ricerche, L'Aquila, ilaria.trizio@itc.cnr.it
Francesca Savini, Consiglio Nazionale delle Ricerche, L'Aquila, francesca.savini@itc.cnr.it

To cite this chapter: Trizio Ilaria, Savini Francesca (2023). L'ultima dimora di Pino Zac: documentazione e valorizzazione digitale di uno studio d'artista/The Last Home of Pino Zac: Documentation and Digital Enhancement of an Artist's Studio. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (Eds.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2107-2128.

 Isbn 9788835155119